

Referencias a objetos

Usando lo aprendido sobre referencias y asignación de valores definiremos una clase a continuación.

```
public class Cuenta {  
    double saldo;  
}
```

[COPIA EL CÓDIGO](#)

A partir de esta clase, diga qué imprime el código:

```
public class Test {  
  
    public static void main(String[] args) {  
  
        Cuenta miCuenta = new Cuenta();  
        miCuenta.saldo = 500.0;  
        Cuenta otraCuenta = miCuenta;  
        otraCuenta.saldo += 1000.0;  
  
        System.out.println(miCuenta.saldo);  
    }  
}
```

[COPIA EL CÓDIGO](#)

Selecione una alternativa

A

Imprime 1000.0

**B**

Imprime 500.0



Imprime 1500.0



Correcto. Imprime 1500, porque las dos referencias (miCuenta y otraCuenta) apuntan al mismo objeto, lo que hace que se agregue la cantidad 1000 a los 500 anteriores.

PRÓXIMA ACTIVIDAD